SNK

NEOGEO POCKET

ポケットスポーツシリーズ

BIG TOURNAMENT GOLF

ビッグ トーナメント ゴルフ

TM

ネオジオポケット™専用ソフトカセット

COLOR 対応

★本ソフトは「ネオジオポケットカラー」及び「ネオジオポケット」で遊べます。

ごあいさつ

このたびは、ネオジオポケット専用ソフトカセット「ポケットスポーツシリーズ ビッグトーナメントゴルフ」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上のご注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用下さい。なお、この「取扱説明書」は大切に保管して下さい。

※取扱説明書に使用されている画面写真は全て開発中のもののため、実際の商品とは一部異なる場合がございます。予めご了承下さい。

BIG TOURNAMENT GOLF™

Contents

4● 本体各部の名称と使い方
5● ゲームの始め方
6● 1人でプレイモード
7● 通信プレイモード
9● ゲームオプション
10● スタッツについて
11● コレクションについて
12● ゲーム画面の見方
14● ショット、パットの打ち方
16● ホールの進行
17● 用語解説
18● ストロークプレイ(1P)の遊び方
19● ハンディキャップの遊び方
20● トリプルクラウンの遊び方
22● ストロークプレイ(通信)の遊び方
23● マッチプレイの遊び方
25● このゲームの特別ルール
26● トレーディングの遊び方
28● ゴルファー紹介
30● コース紹介

Prologue

西暦200X年、国際化の波はゴルフ界にも大きな変革をもたらしていた。各国のプロゴルフ連盟は統合され、新たに世界プロゴルフ連盟として生まれ変わった。この革命的変化は、プロゴルファーたちにも大きなチャンスをもたらした。全世界を南北アメリカ、ヨーロッパ・アフリカ、アジア・オセアニアの3ブロックに分割し、世界プロゴルフ連盟所属のゴルファーなら、どのブロックのどのトーナメントでも自由に参加・競争できるようになったのである。そしていま、才能あふれる若手や百戦錬磨のベテランたちがしのぎを削るエキサイティングなビッグトーナメントが毎週のように行われている。彼らの目標はただひとつ。「新3大トーナメント」と呼ばれる各ブロック最高峰のトーナメントに全て優勝し、トリプルクラウンを達成する事であった…。

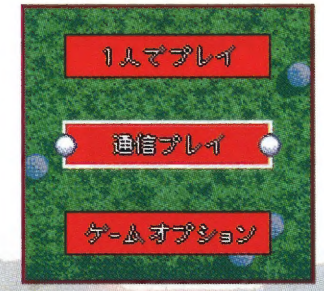
本体各部の名称と使い方

レバー	ショット方向の選択（←→） クラブの選択（↑ ↓） フック、スライスの設定（←→） カーソルの移動（メニュー項目の選択）
Aボタン	ショット、パット、メニューの決定
Bボタン	メニューのキャンセル ※ドライブ画面でBボタン＋レバーでマップスクロール
オプションボタン	ゲームの一時停止、ホールデータの表示、 （もう一度押すと解除）

※ショットやパットの詳しい操作についてはP14～15を参照して下さい。

ゲームの始め方

ネオジオポケット本体に「ビッグトーナメントゴルフ」のソフトカセットを差し込み電源を入れると、オープニングデモが流れた後、タイトル画面が現れます。（デモはAまたはBボタンのいずれかを押すとスキップする事が出来ます）タイトル画面でAボタンを押すとプレイモード選択画面に切り替わります。ここで、遊びたいモードをレバーで選び、Aボタンで決定して下さい。



1人プレイ用のモードです。3種類のゲームモードが楽しめます。（P6参照）

通信ケーブル（別売）で2台のネオジオポケットをつないで対戦を行うモードです。2種類のゲームモードが楽しめます。またクラブの交換を行う事も出来ます。（P7参照）

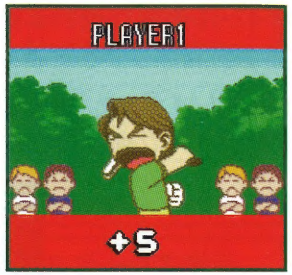
ゲームの難易度を変更したり、自分の成績やコレクションを見たり出来るモードです。（P9参照）

1人でプレイモード

1人プレイ用のモードです。3種類のゲームモードが楽しめます。

ストロークプレイ

好きなコースを選び、18ホールをプレイしてスコアを極めるゲームです。トリプルクラウンゲームやハンディキャップゲームの練習にもなります。（P18参照）



ハンディキャップ

3つのコースからランダムに選択される18ホールをプレイして、その成績からハンディキャップ（腕前）を算出するゲームです。（P19参照）

トリプルクラウン

強豪ゴルファーたちを相手に順位を競い、3大トーナメントの予選・決勝の2日間を戦い抜くゲームです。（P20~21参照）

通信プレイモード

通信ケーブル（別売）を使って2人で対戦やクラブの交換をする事が出来るモードです。通信プレイモードで遊ぶ場合は2台のネオジオポケット（またはネオジオポケットカラー）同士を通信ケーブルで接続し、両方の本体に「ビッグトーナメントゴルフ」のソフトカセットが正しくセットされている事を確認したら、電源スイッチをONにして、お互いに通信プレイを選択して下さい。

ストロークプレイ

好きなコースを選んで、スコアを競うゲームです。（P22参照）

マッチプレイ

1ホールごとに勝敗を決めて、トータルの勝ち数を競うゲームです。（P23~24参照）

トレーディング

対戦に勝つと手に入れる事が出来る「伝説のゴルフクラブ」を交換するモードです。（P26~27参照）

《注意》

通信プレイの準備がきちんとできていなかったり、ゲーム途中でケーブルを抜いたり、差し直したりすると、ゲームが正常に動作しなくなります。このような場合は、いったん両方の本体の電源スイッチを切り、もう一度通信の準備をし直して下さい。

通信プレイの特典

特典1 通信対戦に勝って「伝説のゴルフクラブ」を集めよう!

通信対戦に勝利したプレイヤーは賞品として「伝説のゴルフクラブ」がもらえます。「伝説のゴルフクラブ」は全部で16種類。全種類集めるとゲーム中で使う事が出来るようになります。ただし使うと一式無くなってしまうので注意。その効果は自分で確かめて下さい。

(※「伝説のゴルフクラブ」は「1人でプレイ」モードでもある条件を満たせば入手できることがあります。また、通信で交換する事も出来ます。)

特典2 効果音を送って応援したりジャマしたりしよう!

通信対戦中、対戦相手の打順時に順番を待っている側からラッパや拍手などの効果音を送る事が出来ます。ここぞというタイミングで鳴らして、相手を翻弄したり応援したり…。使い道はいろいろです。

特典3 対戦ハンディが設定できるゾ!

実力に差のあるプレイヤー同士の対戦でも、ゲーム開始前に対戦ハンディを設定できるので安心して対戦できます。

ゲームオプション

ここでは、ゲームの難易度を変更したり、自分のプレイ記録や、集めた「伝説のゴルフクラブ」の確認などをする事が出来ます。

ゲームレベル●●●

「1人でプレイ」モード(ハンディキャップを除く)の難易度を4段階に変更できます。

スタッツ●●●

さまざまなプレイの記録を見る事ができます。

コレクション●●●

通信対戦などで入手した「伝説のゴルフクラブ」のコレクション状況を確認できます。

イニシャライズ●●●

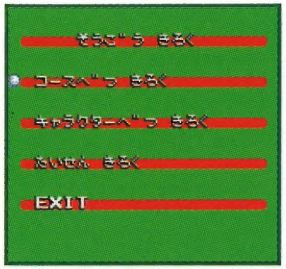
スタッツ、コレクション、その他全てのセーブデータを初期化します。

EXIT●●●

ゲームオプションを終了し、モード選択画面に戻ります。

※ゲームレベル、スタッツ、コレクション(「伝説のゴルフクラブ」)の内容は、全て自動的にセーブされます。

スタッツについて



スタッツとは登録したプレイヤーの成績を表します。このモードではプレイヤーのさまざまな成績や記録を見る事が出来ます。レバーで見たい項目を選び、Aボタンで決定して下さい。表示されたページの上下に△や▽のマークが出ている時はレバー↑↓でページを切り替える事が出来ます。Bボタンを押すとスタッツのカテゴリ選択画面に戻ります。

総合記録●●● すべてのカテゴリを統合したトータルの記録です。

コース別記録●●●
3つのコースごとにカテゴライズされた記録です。

キャラクター別記録●●●
6人のキャラクターごとにカテゴライズされた記録です。

対戦記録●●● 通信対戦の記録です。

EXIT●●● ゲームオプションメニューに戻ります。

※通信プレイでは、記録されない項目があります。

スタッツ用語

フェアウェイキープ率
ティショットでフェアウェイをキープしている確率。ショットの正確さを表す。

パーオン率
パーオンとはパーより2打少ない打数でグリーンに乗る事。作戦の正確さを表す。

ゴルファーの略称記号
YH＝ヤングヒーロー
SM＝ショットメイカー
VT＝ベテラン
PW＝パワーゴルファー
PM＝パットマスター
TC＝テクニシャン

コレクションについて

ここでは通信対戦などで集めた「伝説のゴルフクラブ」のコレクション状況を確認する事が出来ます。レバー左（反時計回り）右（時計回り）で確認したいクラブにカーソルを合わせ、Aボタンを押すと、そのクラブの詳しいデータを見る事が出来ます。Bボタンで一つ前の画面に戻る事が出来ます。

入手したクラブには色がつくぞ。

全部揃っている場合はコンプリートとセット数の表示が…

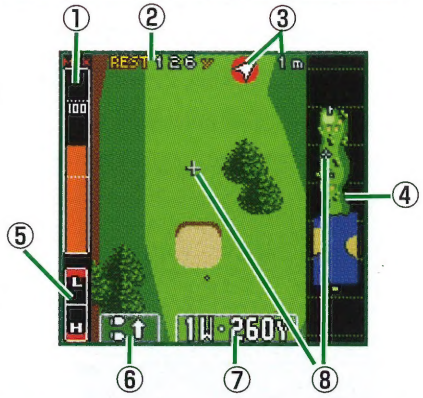
伝説のクラブデータの見方

① クラブグラフィック
②クラブの名前
③飛距離
④所持本数

ゲーム画面の見方

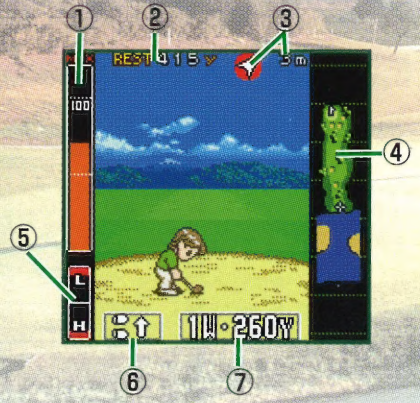
ドライブ画面

①パワーゲージ
②ピンまでの残り距離（ヤード）
③風向きと風速
④コースマップ
⑤スピンゲージ
⑥スタンス
⑦選択中のクラブの種類と飛距離
⑧ショット方向カーソル



アドレス画面

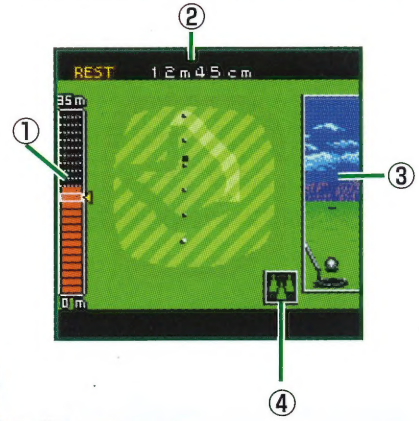
①パワーゲージ
②ピンまでの残り距離（ヤード）
③風向きと風速
④コースマップ
⑤スピンゲージ
⑥スタンス
⑦選択中のクラブの種類と飛距離

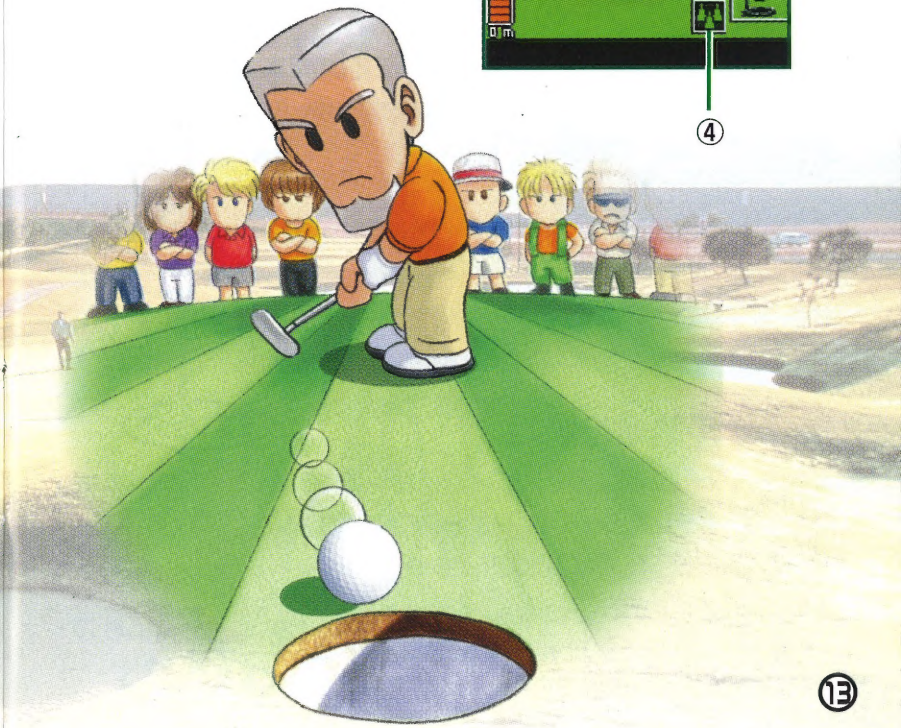


※アドレス画面は必ずしもコースマップの地形状況を正確に表現しているものではありません。予めご了承ください。

パット画面

①パターゲージ
②カップまでの残り距離（メートル、センチ）
③クローズアップウィンドウ
④芝目の方向





ショットの打ち方

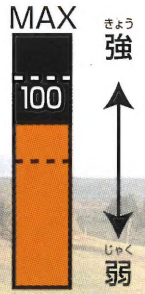
ドライブ画面でショット方向を決め、アドレス画面でショットパワーとボールの軌道（高低）を決めます。

①ショット方向の決定

コースマップをよく見て、風向きや樹などの障害物に注意しながら、レバー左右でショット方向カーソルを操作し、Aボタンでショット方向を決定します。

※この時、Bボタン+レバーでマップをスクロールさせる事が出来ます。

②ショットパワーの決定



ショット方向を決定するとつぎにアドレス画面に変わります。ボールにフックまたはスライスを掛けたい場合はレバーを左右に入れてスタンスを変更して下さい。クラブは予め最適なものが自動的に選択されていますが、変更したい場合はレバー上下で変更できます。（クラブの変更はドライブ画面でも可能です）クラブとスタンスが決まったらAボタンを押してパワーゲージを起動します。もう一度押すとゲージの動きが止まり、ショットパワーが決定します。※ゲージのMAXに合わせる事が出来れば飛距離がグンと伸びます。

③ボール軌道の決定

ショットパワーが決定するとスピンゲージが起動します。もう一度Aボタンを押してスピンゲージの動きを止め、ボールの軌道を決めれば自動的にショット！

※スピンゲージを上の方で止めれば低い軌道、下の方で止めれば高い軌道、赤いところで止めてしまうとミスショット、真ん中で止めれば、ナイスショットです。

ショットの応用テクニック

バックスピン

[スピンゲージを止める時にレバー↓+Aボタン]

転がらずに止まり、グリーンなどでは戻ってくる事さえあります。

（ただし、フェアウェイかティグラウンドから、アイアンで打った時のみ）

ランニングボール

[スピンゲージを止める時にレバー↑+Aボタン]

スピンがほとんど掛からず、よく転がります。ピンへの寄せや、飛距離稼ぎに使えます。

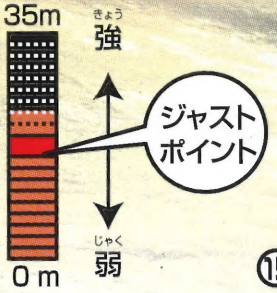
水切りショット

[低い軌道でランニングボール]

スピードのある低いボールは、川や池などの水面上をバウンドしながら進む事があります。うまく狙えば、ナイスリカバリーできるかも？

パッティング

レバー左右でショット方向を決めてAボタンでパターゲージを起動します。



もう一度Aボタンを押してパターゲージの動きを止めれば、パットします。ジャストポイントを狙えばちょうど良い強さで打てますが、グリーンの起伏や芝目の方向によっては多少の加減が必要です。

ホールの進行

1:ホール紹介

ホール全体図やグリーンの状況、ホールの長さ、基準打数(PAR)などのデータが表示されます。しっかりと頭に入れ、戦略を組みたてて下さい。また、良いスコアを出したホールにはスコアに応じたマークが表示されるので、全ホールにマークがつくようにがんばりましょう。※なお、この画面はゲーム中にオプションボタンを押せば、いつでも表示させる事が出来ます。

2:ティグラウンド

ティグラウンドから第1打(ティショット)を打ちます。うまくフェアウェイ(ショートホールではグリーン)を狙って下さい。

3:スルー・ザ・グリーン

グリーンにのるか、ストロークオーバー(P25参照)になるまでショットを打ちます。樹などの障害物を避け、見通しの良い場所を狙いましょう。※通信対戦の場合、ティショットの順番に関係なくカップから遠い位置にボールのあるプレイヤーが優先的に打ちます。

4:グリーン

ボールがグリーンにのったら、パターを使ってパッティングします。(グリーン上ではパターしか使えません。)画面はグリーンが拡大されたものに切り替わります。

5:ホールアウト

ボールがカップに入ったら、そのホールは終了です。次のホールへ進みます。

用語解説

◆パー
ホールの基準打数。

◆ホールインワン
第1打が直接カップインする事。

◆アルバトロス
パーより3つ少ない打数。通常パー5のロングホールを2打でホールアウトする事。

◆イーグル
パーより2つ少ない打数でホールアウトする事。

◆バーディー
パーより1つ少ない打数でホールアウトする事。

◆ボギー
パーより1つ多い打数でホールアウトする事。ダブルボギーはパーより2つ、トリプルボギーはパーより3つ多い打数。

◆フック、スライス
ショットしたボールが左に曲がるのがフック、右に曲がるのがスライス。

◆ウォーターハザード
コース内の海、湖、池、川、その他の水路などの事。ここにボールが入ると通常1打罰で後方ドロップして打ち直し。

◆OB(アウト・オブ・バウンズ)
コース外などのプレイ禁止区域のこと。ここにボールが入ると1打罰で元の位置から打ち直し。

◆ペナルティー
スコアに加算される罰打。

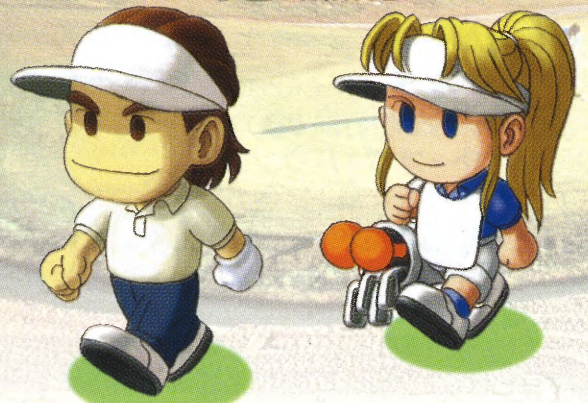
ストロークプレイ(1P)の遊び方

好きなコースを選び、18ホールをプレイしてスコアを極めるゲームです。トリプルクラウンゲームやハンディキャップゲームの練習にもなります。何度もプレイしてベストスコアをどんどん縮めましょう。

次の手順でスタートして下さい。

❶ プレイモード選択	「1人でプレイ」を選んでAボタンで決定します。
❷ ゲームモード選択	「ストロークプレイ」を選んでAボタンで決定します。
❸ ゴルファー選択	6人の中から好きなゴルファーを1人選んでAボタンで決定します。
❹ コース選択	3つのコースから好きなコースをひとつ選んでAボタンで決定します。

プレイ開始



ハンディキャップの遊び方

3つのコースからランダムに選択される18ホールをプレイして、その成績からハンディキャップ(腕前)を計算するゲームです。18ホール終了後ハンディキャップが自動的に計算され画面に表示されます。

次の手順でスタートして下さい。

❶ プレイモード選択	「1人でプレイ」を選んでAボタンで決定します。
❷ ゲームモード選択	「ハンディキャップ」を選んでAボタンで決定します。
❸ ゴルファー選択	6人の中から好きなゴルファーを1人選んでAボタンで決定します。

プレイ開始

ハンディキャップ数値の意味

ハンディキャップゲームやスタッツ(P10参照)で表示される「ハンディキャップ」とは、プレイヤーの腕前を判断する目安となる数値で、通信プレイで設定されるハンディキャップとは別の意味を持っています。数値とプレイヤーの腕前の関係は以下のとおりです。

※なお、ゲームを初めてプレイする時はハンディキャップは36に設定されています。

36 35 34……3 2 1 0 +1 +2 +3……

下手 ⟵ ⟶ 上手

※このモードでは「伝説のゴルフクラブ」は使用できません。

トリプルクラウンの遊び方

強豪ゴルファーたちを相手に順位を競い、3大トーナメントの予選・決勝の2日間を戦い抜くゲームです。全てのトーナメントに優勝すれば、トリプルクラウン達成です。

次の手順でスタートして下さい。
（なお、このモードの進行状況はオートセーブではありませんので、ゲームを途中でやめる時は注意して下さい）

❶ プレイモード選択
「1人でプレイ」を選んでAボタンで決定します。

❷ ゲームモード選択
「トリプルクラウン」を選んでAボタンで決定します。

❸ コンティニュー選択
前回からの続きを遊ぶ場合は「CONTINUE」を、新しくゲームを始める場合は「NEW　GAME」を選びます。

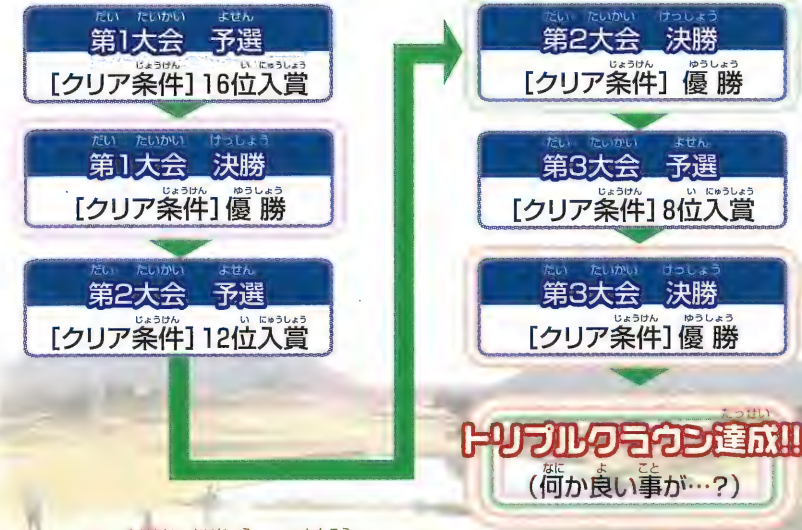
❹ ゴルファー選択
6人の中から好きなゴルファーを1人選んでAボタンで決定します。途中でゴルファーを変える事は出来ないので慎重に選んで下さい。（「CONTINUE」を選んだ場合は選択できません）

❺ コース選択
3つのコースから好きなコースをひとつ選んでAボタンで決定します。（「CONTINUE」を選んだ場合は選択できません）

プレイ開始!!

●●●トリプルクラウンモードの流れ

このモードでは、各試合でクリア条件を満たさないと次の大会には進めず、ゲームオーバーとなります。各試合をクリアすればセーブする事が出来ます。



●●●大会会場の進行

後の方の大会は予選クリア条件が厳しくなるので、苦手なコースを最初に選びましょう。

ストロークプレイ(通信)の遊び方

好きなコースを選んで、対戦相手とスコアを競うゲームです。合計打数の少ない方が勝者です。ホール数やハンディを設定する事も出来ます。

次の手順でスタートして下さい。(通信の準備についてはP7参照)

1 プレイモード選択
お互いに「通信プレイ」を選んでAボタンで決定します。先に決定した方がプレイヤー1になります。

2 ゲームモード選択
プレイヤー1が選択します。
「ストロークプレイ」を選んでAボタンで決定します。

3 ホール選択
プレイヤー1が選択します。プレイするホールの数を3種類の中から選んでAボタンで決定します。

4 ゴルファー選択
お互いに6人の中から好きなゴルファーを1人選んでAボタンで決定します。

5 コース選択
プレイヤー1が選択します。3つのコースから好きなコースをひとつ選んでAボタンで決定します。

6 ハンディキャップ設定
プレイヤー1が設定します。レバー左右でハンディキャップ値を変更し、Aボタンで決定します。
(ハンディはハンディキャップゲームのデータを元に最適な数値が予め設定されています。ハンディは与えられた側が有利になります。)

プレイ開始!!

マッチプレイ(通信)の遊び方

好きなコースを選んで、対戦相手と1ホールごとに勝敗を決して、トータルの勝ち数を競うゲームです。勝ち越しを決めた方が勝者です。ホール数やハンディを設定する事も出来ます。

次の手順でスタートして下さい。(通信の準備についてはP7参照)

1 プレイモード選択
お互いに「通信プレイ」を選んでAボタンで決定します。先に決定した方がプレイヤー1になります。

2 ゲームモード選択
プレイヤー1が選択します。
「マッチプレイ」を選んでAボタンで決定します。

3 ホール選択
プレイヤー1が選択します。プレイするホールの数を3種類の中から選んでAボタンで決定します。

4 ゴルファー選択
お互いに6人の中から好きなゴルファーを1人選んでAボタンで決定します。

5 コース選択
プレイヤー1が選択します。3つのコースから好きなコースをひとつ選んでAボタンで決定します。

6 ハンディキャップ設定
プレイヤー1が設定します。レバー左右でハンディキャップ値を変更し、Aボタンで決定します。
(ハンディはハンディキャップゲームのデータを元に最適な数値が予め設定されています。ハンディは与えられた側が有利になります。)

プレイ開始!!

マッチプレイのルール補足

ギブアップについて

マッチプレイ時、プレイ中のホールで相手に2打差を付けられた状態で、なおかつ自分のボールが相手より後方（カップから遠い位置）にある場合、そのホールをギブアップするかどうかの質問が表示されるので、レバーで「YES」「NO」を選択して、Aボタンで決定して下さい。

ドーミーホールについて

マッチプレイで残りのホール数と勝敗の差数（アップ数）が同じになるホールのことです（例:3UP時の16番ホール）。競り負けているプレイヤーはドーミーホールで勝たないと負け試合が決定します（引き分けでもダメ）。逆に競り勝っているプレイヤーはドーミーホールで負けなければ（引き分けでも良い）最終ホールを待たずして勝利が決定します。ドーミーホールで決着がつかなかった場合、次のホールも必ずドーミーになります。

アップドーミー

勝敗の差数が残りのホール数より1つ少ない場合の事です（例:3UP時の15番ホール）。アップドーミーで引き分けた場合、ドーミーと違って決着がつかず、次のホールがドーミーとなります。競り負けているプレイヤーが勝った場合、次のホールはアップドーミーです。

プレーオフについて

マッチプレイでは、最終ホールを終了した時点でEVENだった場合、サドンデスのプレーオフに入り、もう一度最初のホールからマッチプレイを始めます。プレーオフでは先に1勝したプレイヤーの勝利となります。

このゲームの特別ルール

ストロークオーバー

このゲームではどのモードでも、PARの打数より3打オーバーになると強制的にギブアップとなり、そのホールをそれ以上プレイする事は出来ません。ストロークオーバーは1打罰が加算されます。

ライとクラブの関係

このゲームでは、ライ（ボールの置かれている状態）によっては選択できないクラブがあります。このライとクラブの関係はゴルファーの性能によっても変化します。

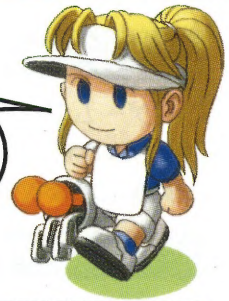
ウォーターショット

このゲームでは、ウォーターハザードにボールを打ち込んでしまっても、OBでなく、なおかつ岸に近い位置ならば、罰打無しのウォーターショットに挑戦できます。ただし、ゲージのスピードが倍になり、選択できるクラブも限られるので、大変難しいショットです。

ティグラウンドでの打ち直し

このゲームでは、ティショットを打ち損なってボールがティグラウンド外へ出なかったとき、次のショットは強制的にスタート地点に戻されます。

トレーディングについて



対戦に勝つなどすると手に入れる事が出来る「伝説のゴルフクラブ」を通信交換するモードです。
（通信の準備についてはP7参照）

クラブをあげる	クラブをもらう	やめる
通信相手に任意の「伝説のゴルフクラブ」を1本あげる事が出来ます。続けて何本もあげる事も出来ます。	通信相手から「伝説のゴルフクラブ」をどれか1本もらう事が出来ます。自分で欲しいクラブを選ぶことは出来ません。	交換をやめて、通信プレイのメニュー画面に戻ります。

クラブをもらう側の操作

1 プレイモード選択	「通信プレイ」を選んでAボタンで決定します。
2 ゲームモード選択	「トレーディング」を選んでAボタンで決定します。
3 トレーディングメニュー選択	「クラブをもらう」を選んでAボタンで決定します。（通信相手が「クラブをあげる」を選んでいない時は通信待機中になります）
4 通信待機	後は待っていれば通信相手からクラブが送られてきます。

クラブをあげる側の操作

1 プレイモード選択	「通信プレイ」を選んでAボタンで決定します。
2 ゲームモード選択	「トレーディング」を選んでAボタンで決定します。
3 トレーディングメニュー選択	「クラブをあげる」を選んでAボタンで決定します。（通信相手が「クラブをもらう」を選んでいない時は通信待機中になります）
4 クラブ選択	コレクションメニューが表示されるので、レバー左右であげたいクラブを選んでAボタンで決定します。Bボタンを押すとトレーディングメニューに戻ります。
5 データ確認	選んだクラブのデータが表示されるので、このクラブで良ければ、「このクラブにけっていする」を、クラブを変更するなら「ほかのクラブにする」を選んでAボタンを押して下さい。（Bボタンでもキャンセルできます。）
6 最終確認	「このクラブにけっていする」を選んだ場合、もう一度「ほんとうによろしいですか?」と聞かれるので、良ければ「はい」を、やめるなら「やっぱりやめる」を選んで下さい。（Bボタンを押すと「やっぱり止める」になり、コレクションメニューに戻ります。）
7 交換	「はい」を選ぶと通信待機画面になり、まもなく交換成立のメッセージが表示され、他にもクラブをあげるかどうか聞かれます。続けてあげるなら「はい」を、交換を終了するなら「いいえ」を選んで下さい。（Bボタンを押すと「いいえ」になります）

ゴルファー紹介

ヤングヒーロー

ジョージ・スパイナー

（国籍:アメリカ　年齢:26歳）

標準的能力でバランスの取れた新世代のヒーロー。欠点も無いが長所も無い。

◆初級者向き

パワー	★★★
コントロール	★★★
テクニック	★★★
リカバリー	★★★
パッティング	★★★
フック&スライス	4段階

パワーゴルファー

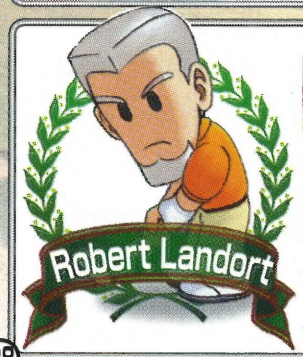
フェルナンド・アルメイダ

（国籍:ブラジル　年齢:34歳）

破壊力抜群300ヤードのスーパードライブ。しかしパワー以外は…???

◆超上級者向き

パワー	★★★★★
コントロール	★
テクニック	★
リカバリー	★
パッティング	★
フック&スライス	3段階



ショットメイカー

ロバート・ランドルト

（国籍:ドイツ　年齢:43歳）

コントロール抜群!欧州の精密機械。だがラフやバンカーが苦手。

◆初級者向き

パワー	★★★★
コントロール	★★★★★
テクニック	★★
リカバリー	★★
パッティング	★★★★
フック&スライス	2段階

テクニシャン

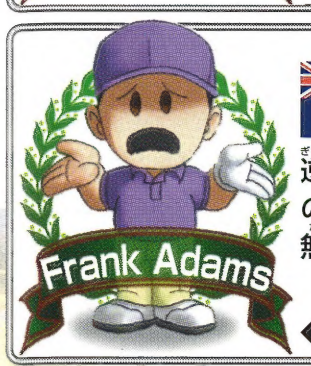
トーマス・スチュワート

（国籍:イギリス　年齢:30歳）

卓越したスキルで変幻自在の一打。ややパワー不足か。

◆中級者向き

パワー	★★
コントロール	★★★★
テクニック	★★★★★
リカバリー	★★★★
パッティング	★★★
フック&スライス	4段階



ベテラン

フランク・アダムス

（国籍:オーストラリア　年齢:48歳）

逆境でなお光る歴戦の古強者。パワーが無いのが弱点。

◆上級者向き

パワー	★
コントロール	★★
テクニック	★★★★
リカバリー	★★★★★
パッティング	★★
フック&スライス	4段階

パットマスター

武野 豊茂（トヨシゲ・タケノ）

（国籍:日本　年齢:31歳）

グリーンで魅せるパットの達人。目立った欠点はない。

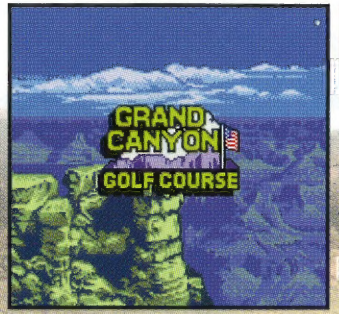
◆上級者向き

パワー	★★★
コントロール	★★
テクニック	★★★★
リカバリー	★★
パッティング	★★★★★
フック&スライス	3段階

コース紹介（しょうかい）

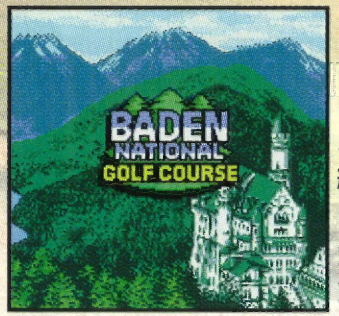
日本
フジヤマ・オリエンタル・ゴルフクラブ

富士山麓に作られたテクニカルコース。距離が短い上にフェアウェイが狭く、ボールの落とし場所に頭を使う。ボールの高低をコントロールできるテクニシャンに有利。



アメリカ
グランドキャニオン・ゴルフコース

グランドキャニオンの一角に作られたこのコースはロングホールと広いフェアウェイ、バンカーが特徴。飛距離の出るロングヒッターに有利。



ドイツ
バーデン・ナショナル・ゴルフコース

バーデン地方の森林地帯に作られた伝統あるウッディコース。立ち木によってピンやグリーンが直接狙えないケースが多い。技術と戦略に富んだテクニシャンに有利。

SNKサポーターズクラブ 会員募集のお知らせ!!

入会希望の方は、郵便局所定の払込取扱票に必要事項を記入のうえ、3,000円を郵便局にてお振り込みください。

口座番号	00000-0-000000	金額	3,000円
加入者名	ＳＮＫサポーターズクラブ事務局		
通信欄	郵便番号・住所・氏名・年齢・生年月日・電話番号・職業(学年)・所有しているゲーム機(複数回答可)		
払込人住所氏名	ご自分の郵便番号・住所・氏名・電話番号をお書きください。		

※ 振り込み手数料はお客さまのご負担になります。ご了承ください。

入会すると、こんな特典がもらえるよ!

入会記念グッズ　特大ウエストポーチとパスケース

会員特典
- ☆メンバーズカード
- ☆会報誌“ＳＮＫサポーターズクラブタイムス”(年4回発送予定)
- ☆シーズンメール(暑中見舞い・年賀状)
- ☆オリジナルグッズ通信販売
- ☆「ＳＮＫ開発ビル」見学ご優待

SSC SNK SUPPORTERS CLUB

お問い合わせ先
〒564-0053　大阪府吹田市江の木町1-6
株式会社ＳＮＫ　ＳＮＫサポーターズクラブ事務局
☎06(0000)0000 [受付時間] 10:00～17:00(土・日・祝は除く)

本製品に関するお問い合わせは、下記まで。

SNKサービスセンター

〒564-0063大阪府吹田市江坂町2-21-12

TEL.06-0000-0000

【受付時間】9:00~17:00（土・日・祝及び時間外はテープサービス）

SNKホームページ

インターネットで“ネオジオポケット”の最新情報をキャッチしよう!!

http://www.neogeo.co.jp/

株式会社 SNK

本社　大阪府吹田市江の木町1-6

©SNK1999
NEOP00350

禁無断転載

ネオジオポケット、NEOGEO POCKET、はSNKの商標です。
PATENTS PENDING.